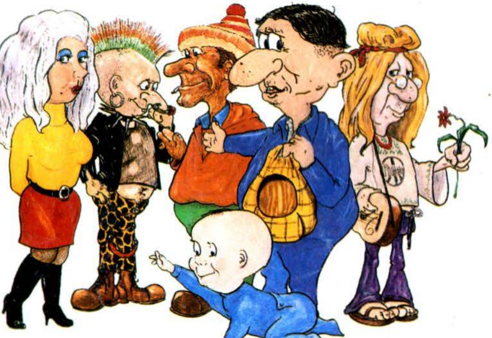
JACKSON SOFT

UNISCITI ALLA BANDA!

"Wally Family"



La softrivista con 28 pagine di strategia del gioco, rubriche, altri listati per

COMMODORE 64

i Tascabili



Jackson, naturalmente.

ELENCO DEI TITOLI DISPONIBILI

I tascabili Jackson sono uno strumento prezioso per chi lavora con il computer.

- SINCLAIR SPECTRUM cod. 017H
- VIC 20 cod. 005H
- COMMODORE 64 cod. 002H
- PC IBM cod. 018H
- APPLE IIc cod. 003H
- SHARP MZ80A cod. 014H
- LA PROGRAMMAZIONE cod. 004H
- WORD STAR cod. 008H
- UNIX cod. 009H
- LOGO cod. 020H
- MS-DOS cod. 019H
- PROGRAMMI DI STATISTICA cod. 015H
- CP/M cod. 011H
- PC-DOS cod. 012H
- BASIC cod. 007H
- ASSEMBLER Z80 cod. 016H
- ASSEMBLER 6502 cod. 013H
- COBOL cod. 001H
- FORTRAN 77 cod. 010H
- PASCAL cod. 006H

TASCABILI
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

OGNI TASCABILE COSTA L. 8.500

ritagliare (o fotocopiare) e spedire in busta chiusa a
GRUPPO EDITORIALE JACKSON - Divisione Libri - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

VOGLIATE SPEDIRMI

n° copie	codice	Titolo	Prezzo unitario	Prezzo totale
			Totale	

☐ Pagherò contrassegno al postino il prezzo indicato più L. 3.000 **per contributo fisso spese di spedizione.**

Condizioni di pagamento con esenzione del contributo spese di spedizione:

☐ Allego assegno della Banca
N°

☐ Allego fotocopia del versamento sul c/c n. 11666203 a voi intestato

☐ Allego fotocopia di versamento su vaglia postale a voi intestato

Nome e Cognome

Via

Cap Città Prov

Data Firma

Spazio riservato alle Aziende. Si richiede l'emissione di fattura

Partita I.V.A.

ORDINE MINIMO L. 50.000

SOMMARIO

N. 4
Settembre

GRUPPO EDITORIALE JACKSON s.r.l.

DIREZIONE, REDAZIONI E AMMINISTRAZIONE

Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Telefoni: 68.03.68 - 68.00.54
68.80.951-2-3-4-5
Telex 333436 GEJ IT
SEDE LEGALE: Via G. Pozzone, 55 - 20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:
Piero Zanga

COORDINAMENTO EDITORIALE:
Studio Vit.

GRAFICA E IMPAGINAZIONE:
Angela Cataldi

FOTOCOMPOSIZIONE:
Graphotek
Via Astesani, 16 - Milano
Tel. 64.80.397

STAMPA:
Grafika 78 - Pioltello - MI

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE:
Trib. di Milano n. 60 dell'11-2-1985

PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero
J.Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02)
68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO
Spedizione in abbonamento postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 10.000
Numero arretrati L. 20.000

© TUTTI I DIRITTI DI RIPRODUZIONE O TRADUZIONE DEGLI ARTICOLI E DEI PROGRAMMI PUBBLICATI SONO RISERVATI



dalla biblioteca Jackson informatica per tutti

Rita Bonelli, Luciano Pazzucconi, Fabio Racchi
COMMODORE 16: SEMPRE DI PIÙ
Un libro sul Commodore 16 per approfondire le conoscenze sulla macchina e sul suo BASIC.
cod. 427B Pag. 336
Lire 35.000 Con cassetta

David Lawrence
TECNICHE DI PROGRAMMAZIONE SUL COMMODORE 64
L'arte della buona programmazine alla portata di chiunque possegga un Commodore 64.
cod. 575D Pag. 176
Lire 16.500

Daria Gianni, Carlo Tognoni
MSX: IL BASIC
Il primo libro sul BASIC MSX, che unisce le caratteristiche di un manuale di riferimento a quelle di un buon testo didattico di programmazione.
cod. 417D Pag. 216
Lire 20.500

Brian Lloyd
I TUOI AMICI COMMODORE 16 E PLUS 4
Anche i computer hanno un cuore: impara a programmare con i tuoi amici C16 e Plus 4.
cod. 423B Pag. 168
Lire 16.000

Rodnay Zaks
IL TUO PRIMO COMPUTER
Una semplice introduzione al mondo dei personal orientata ad utenti alla loro prima esperienza con il computer.
cod. 351D Pag. 240
Lire 25.000

ntagliare (o fotocopiare) e spedire in busta chiusa a
GRUPPO EDITORIALE JACKSON – Divisione Libri - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

VOGLIATE SPEDIRMI

n° copie	codice	Prezzo unitario	Prezzo totale
		Totale	

☐ Pagherò contrassegno al postino il prezzo indicato più L. 3.000 per contributo fisso **spese di spedizione.**

Condizioni di pagamento con esenzione del contributo spese di spedizione:

☐ Allego assegno della Banca ____________

n° ____________

☐ Allego fotocopia del versamento su c/c n. 11666203 a voi intestato

☐ Allego fotocopia di versamento su vaglia postale a voi intestato

Nome ____________

Cognome ____________

Via ____________

Cap ______ Città ______ Prov. ______

Data ______ Firma ______

Spazio riservato alle Aziende. Si richiede l'emissione di fattura

Partita I.V.A. | | | | | | | | | | | |

ORDINE MINIMO L. 50.000

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Listati che non girano

Complimenti per la rivista, ma anche un piccolo appunto sui listati che pubblicate. Dopo faticose ore di battitura i listati non girano. Prima mi danno errore in una linea, poi in un'altra finché non decido di spegnere tutto e buonanotte. Non potreste mettere più accuratezza nel proporre dei programmi?

Mario Zeri, Napoli

Caro amico, ci dispiace, ma non abbiamo colpe. Chi sbaglia purtroppo per te, sei proprio tu. I programmi che tu vedi pubblicati su JSO girano eccome. Innanzitutto sono stati provati e riprovati decine di volte direttamente sul computer e hanno richiesto ore di tempo per la messa a punto. Una volta completato, il programma viene listato direttamente da computer con una stampante a margherita.
Quindi, dubbi non ce ne possono essere. Piuttosto crediamo, che a parte qualche tuo inevitabile errore di copiatura, il problema stia proprio qui. Per rendere più leggibile e privo di errori il listato, abbiamo adottato una tecnica particolare, trasformando i numerosi caratteri grafici in simboli alfanumerici.
Nella pagina che precede la parte dedicata ai listati del resto trovi una tabella di riferimento che dovrebbe spiegarti tutto.
L'errore o gli errori sono probabilmente legati proprio alla interpretazione di questa tabella e quindi, riprova e... occhio!

A quando il 128?

Ho letto sulla vostra rivista la notizia della presentazione del nuovo Commodore 128. Nel vostro articolo però non dite quando il computer sarà commercializzato in Italia e soprattutto quanto costerà. Potete fornirmi ora queste informazioni?

Alberto Corti, Milano

Il Commodore 128 è un computer a 128 K RAM che ospita tre diversi microprocessori e fornisce tre diversi sistemi operativi. Un modo 64 per lavorare nello stesso modo e con il medesimo software disponibile per il C64. Un modo CP/M per lavorare con il software disponibile in CP/M e un modo 128 che sfrutterà fino in fondo tutte le potenzialità della memoria e delle capacità della nuova macchina. Per adesso però anche noi non possiamo essere più precisi né per quanto riguarda la data della commercializzazione in Italia, né tantomeno il prezzo di vendita. A quanto ci risulta comunque, il nuovo Commodore non è in vendita non soltanto sul mercato italiano, ma non è neppure comparso su nessun altro mercato, americano compreso. Per quanto riguarda dunque l'introduzione in Italia si parla della prossima primavera, anche se non sono escluse sorprese di tipo... natalizio. Nessuna indiscrezione invece per quanto riguarda il prezzo.



SFIDA AL CAMPIONE

SFIDA AI CAMPIONI

Record, lettere, proteste e punteggi continuano ad arrivare a valanga in redazione. Un bravo a tutti coloro che hanno raggiunto lo scettro e un bravissimo a Maurizio Gaudosio che (per ora) detiene il punteggio più alto: 2.479.600 punti con Quo Vadis. Gli altri non si scoraggino a continuino a gareggiare, sperando in una sorte migliore.
Una piccola tiratina d'orecchi però, cari amici ve la meritate! Le fotografie che ci inviate per documentare i vostri record sono spesso completamente illeggibili. Come facciamo noi poveretti a capire che davvero sul televisore compare il punteggio che voi dichiarate? Allora, ecco qui di seguito qualche consiglio per fotografare bene.
Chi utilizza una fotocamera Polaroid o simili deve piazzarla su un cavalletto o su un piano ben stabile alla distanza minima di messa a fuoco.



Il punteggio più alto pervenutoci è di Maurizio Gaudioso di Bari.

Centrate il più possibile lo schermo, oscurate il locale chiudendo finestre e porte a vetri e spegnendo le luci immortalate il vostro successo.
Chi fotografa con una fotocamera tradizionale, metta alla distanza minima di messa a fuoco il suo obiettivo (meglio fotografare con un 50 mm) e si avvicini il più possibile al televisore controllando nel mirino che l'immagine dello schermo sia ben nitida e centrata. Anche in questo caso servitevi di un cavalletto e impostate un tempo di otturazione di 1/15 di sec. Se usate una pellicola a 100 Asa, impostate sulla ghiera dei diaframmi il valore f 5,6 chiudete porte e finestre spegnete la luce e scattate. Per sicurezza fate anche una fotografia con il diaframma a f 4. Chi invece impiega una pellicola più sensibile, a 400 Asa, sempre con il tempo di 1/15 deve impostare un valore di diaframma di f 8. Per sicurezza comunque, anche in questo caso fate un'altro scatto a f 11 e a f 5,6. Non usate flash o potenti lampade verso lo schermo, perché otterrete soltanto la fotografia di un bel riflesso. Noi in redazione seguiamo il sistema che vi abbiamo descritto e come potete vedere nella recensione del programma di questo mese, i risultati sono buonissimi. Dunque forza!

GIOCO	COGNOME E NOME	CITTÀ	PROV.	PUNTEGGIO
Quo Vadis	Amendolagine Gianni	S. Spirito	BA	1.546.000
Quo Vadis	Bruzzi Massimo	Orvieto	TR	1.182.000
Quo Vadis	Cianciolo Roberto	Trieste	TS	1.359.500
Quo Vadis	D'Ugo Angelo	Casalecchio	BO	1.057.400
Quo Vadis	Di Vittorio Nicola	Casapesenna	CE	141.450
Quo Vadis	Gaudosio Maurizio	Bari	BA	2.479.600
Quo Vadis	Lince Cristina	Milano	MI	Scettro
Quo Vadis	Mancuso Elio	Roma	RM	5.500
Quo Vadis	Pagano Raffaele	Napoli	NA	1.246.100
Quo Vadis	Pilia Alessandro	Rho	MI	197.400
Quo Vadis	Quaranta Vincenzo	Giugliano	NA	1.163.100
Quo Vadis	Santi Daniele	Codroipo	UD	631.000
Quo Vadis	Vacca Giovanni	Alba	CN	1.461.600

Quo Vadis

Come avete notato pubblichiamo ancora per questo numero una tabella con i migliori punteggi pervenutici.
Comunque il punteggio non è l'unica soddisfazione in Quo Vadis.
Lo scopo principale del gioco è infatti il ritrovamento dello scettro.
Bari e provincia sembrano essere il luogo dove Quo Vadis ha avuto maggior successo: al già citato Maurizio, bisogna aggiungere anche Gianni Amendolagine che ritrovando lo scettro ha ottenuto il secondo punteggio assoluto.
Ricordatevi che facendo ritorno al punto di partenza sia che siate in possesso dello scettro oppure no, il vostro punteggio finale sarà raddoppiato.
Pagano Raffaele di Napoli ci chiede come dimostrare il ritrovamento dello scettro.
La cosa è abbastanza semplice, basta fotografare lo schermo contenente lo scettro.
Una volta arrivati al prezioso "gingillo" il gioco si ferma ed appare una scritta che vi invita a ritornare alla partenza in fretta.
Prima di avventurarvi nel viaggio immortalate il ritrovamento. Mi raccomando non dimenticatevi dei nostri consigli per fotografare il televisore!



Uno dei punteggi più alti realizzati da Giovanni Vacca di Alba (CN)

A proposito di Pjyamarama

I due amici terribili Palombo Andrea e Bruzzi Massimo che erano stati tra i primi a inviarci la foto dello scettro in Quo Vadis hanno colpito ancora.
Ci scrivono di aver risolto Pyjamarama in soli due giorni e ci chiedono di pubblicare giochi strategicamente impossibili. Noi rispondiamo con Everyone's a Wally.
Non è dello stesso parere Andrea Sciuto di Bologna che, disperato per la difficoltà di Pyjamarama ci chiede un aiuto soprattutto nell'utilizzo degli oggetti.
Nella presentazione abbiamo voluto mettervi sulla buona strada ora vi diamo altri suggerimenti.
Una volta rese inoffensi-

SFIDA AL CAMPIONE

ve le piante carnivore nel modo descritto nella presentazione e raccolta la tanica vuota dovete tornare nella stanza delle galline e raccogliere la moneta.
Recatevi nuovamente in fondo alle scale ed entrerete nella cucina. Attraversatela e azionate il pulsante dell'ascensore nella stanza accanto.
Ora recatevi nella stanza con i barili, attraversate la porta a sinistra e vi troverete nella stanza degli ascensori.
Andate verso il box numero "1" e saltate verso la lampada accendendola. Uscite dalla porta, attraversate la stanza con i fantasmi e riempite la tanica entrando nella porta di fronte.
Fate ritorno allo schermo degli ascensori e questa volta accendete la lampada numero "2".
Uscite nuovamente ed abbandonate in un posto sicuro la tanica con la benzina.



Ecco il sospirato momento del ritrovamento dello scettro immortalato da D'Ugo Angelo di Casalecchio (BO).

Fatevi cambiare la moneta dalla macchina apposita dove c'è il tasto di aiuto e andate nella stanza in cima alla prima rampa di scale. Entrate e raccogliete il martello. Scendete dalle scale e resettate l'ascensore. Ora salite tutte e due le rampe, entrate nella stanza da letto e azionate il bottone di aiuto.
Tornate nella stanza degli ascensori e prendete l'estintore in cambio del martello. Selezionate l'ascensore "1" e attraversando la stanza con i fantasmi entrate nella stanza con le ceste del te.
Uscite dalla finestra ed attraversando il terrazzo entrate nel cunicolo.
Evitando i mattoni andate verso destra e lasciatevi cadere, correte a sinistra, prendete la chiave quadrata, uscite a sinistra ed abbandonate l'estintore.
Dirigetevi verso la seconda rampa delle scale, scendete ed entrate dalla porta frontale nella stanza del biliardo. Prendete la pistola laser senza lasciare la chiave quadrata.
Ora riazionate il pulsante degli ascensori e di aiuto. Andate alla stanza degli ascensori, accendete la lampada "3" e prendete la chiave triangolare.
Tornate alla stanza degli ascensori azionate la lampata "1" e poi... provate e continuare voi, che ne dite?

La biblioteca che fa testo



Michael Browne
UNITA' A DISCHI per Personal Computer
Cod. 300P Pag. 158 Lire 15.000

Totomac
*** IL SISTEMA TOTOMAC la nuova frontiera del totocalcio per C64**
Cod. 576D Pag. 128 Lire 24.000

Rita Bonelli
*** COMMODORE 16 PER TE BASIC 3.5**
Cod. 413B Pag. 294 Lire 35.000

Czes Kosniowski
*** MATEMATICA E COMMODORE 64**
Cod. 570D Pag. 158 Lire 24.000

***LIBRI CON CASSETTA**

John Scriven, Patrick Hall
COMMODORE 64 A SCUOLA
Cod. 574D Pag. 182 Lire 18.000

Umberto Barzaghi
STATISTICA A UNA DIMENSIONE CON IL C
Cod. 570A Pag. 172 Lire 17.000

ritagliare (o fotocopiare) e spedire in busta chiusa a:
GRUPPO EDITORIALE JACKSON - Divisione Libri - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

VOGLIATE SPEDIRMI

nº copie	codice	Titolo	Prezzo unitario	Prezzo totale
			Totale	

☐ Pagherò contrassegno al postino il prezzo indicato più **L. 3.000 per contributo fisso spese di spedizione.**

Condizioni di pagamento con esecuzione del contributo spese di spedizione:

☐ Allego assegno della Banca ☐ Allego fotocopia del versamento sul c/c n. 11666203 a voi intestato

N° ______ ☐ Allego fotocopia di versamento su vaglia postale e voi intestato

Nome e Cognome

Via

Cap Città Prov.

Data Firma

Spazio riservato alle Aziende Si richiede l'emissione di fattura

Partita I.V.A. | | | | | | | | | | | |

ORDINE MINIMO L. 50.000

COMMODORE COMPUTER CENTER

NUOVI CENTRI IN TUTTA ITALIA PER I COMMODORIANI

Si chiamano Commodore Computer Center ed hanno l'obiettivo di diventare un punto di riferimento e di scambio d'informazioni per tutti gli appartenenti alla grande "famiglia" Commodore.
Ispirata dall'esperienza bolognese chiamata "Tempo reale" e che si proponeva di divulgare al massimo la conoscenza e l'approfondimento dell'informatica, la Commodore italiana ha voluto allargare a tutto il territorio nazionale quel progetto.
Il centro dovrebbe diventare il punto d'incontro e la sede di eventuali Club per gli appassionati di informatica e fornire consigli sull'applicazione dei computer Commodore, anche per telefono.
Un valido aiuto per moltissimi utenti visto che la Commodore ha venduto circa mezzo milione di computer nel nostro Paese.
Molte sono le iniziative per animare i centri, come l'organizzazione di corsi della durata di 10 lezioni su Basic, grafica, archivio, musica, scrittura, Logo, ed applicazioni varie.
Sono già più di 20 i Commodore Computer Centre in funzione nelle più importanti città.
Per ulteriori informazioni rivolgersi alla Commodore Italiana - Via F.lli Gracchi, 48 - Cinisello Balsamo - Tel. (02) 618321.

UN DIGITALIZZATORE

Si chiama CRL ed è un nuovo video digitalizzatore per il Commodore 64.
Grazie ad una cartuccia che si collega nel retro del vostro computer potete tradurre in pixel qualsiasi immagine ripresa da una telecamera.
L'immagine prodotta dal vostro computer sarà di 160 * 200 pixel e può essere salvata su disco, manipolata nei colori e nella grandezza.
Il CRL può essere utilizzato per digitalizzare immagini da utilizzare nei giochi per dare un maggior effetto di realismo.
Grazie ad alcuni programmi è possibile stampare le immagini ed anche caricarle nel programma Koala.

SUPERJOYSTICK

Tre nuovi tipi di joystick a buon prezzo sono stati commercializzati in Italia.
Il primo realizzato dalla Mastertronic si chiama Mastershot e viene venduto in due versioni ad un prezzo di 15.000 e 39.000 lire.
Particolarità interessante è la possibilità di giocare senza sbagliare fino a 5 metri di distanza dal computer grazie ad un dispositivo ad alta precisione.
La versione più costosa è dotata di un meccanismo di autofuoco per sparare senza sosta.
Prodotti dalla Suzo sono il possente super Stick e il The Arcade.
Il primo vi dà la sensazione di trovarvi in una vera sala giochi. Su una base ben solida è posta la leva del joystick con in cima il suo pulsante. Altre due pulsanti sono ai due lati della leva.
Il secondo tipo è un joystic più classico ed è commercializzato in tre versioni: Turbo, compatibile con tutti gli standard, MSX compreso, BEIGE e NERO non compatibile con i computer MSX.
Arcade ha inoltre due pulsanti di sparo e una ottima precisione grazie all'utilizzo di microinterruttori.

SEMPRE PIÙ MUSICA CON MUSIC 64

Music 64 è un sistema che vi permette di sfruttare le caratteristiche musicali del vostro 64.
Alla base di tutto c'è il Personal Computer Music un kit comprendente oltre al software applicativo anche una tastiera collegabile alla vostra consolle.
Completa il sistema una elementare drum machine interfacciabile con computer e tastiera e con il suo software corrispondente.
Il programma di Personal Computer Music viene fornito su disco e su cassette e vi permette di realizzare suoni creati da un sintetizzatore monofonico o una tastiera polifonica.
Nel primo caso potete realizzare suoni di 11 strumenti, nel secondo invece gli strumenti ottenibili sono 5 con la possibilità di variare i parametri fondamentali come l'attak, il decay, il volume, la forma dell'onda, il sustain e così via.
Per suonare usate la comoda tastiera fornita di un adattatore che vi eviterà di usare quella più scomoda del vostro Commodore.
Completa il sistema il



programma Organ & Rhythm che crea un accompagnamento ritmico mentre suonate la tastiera polifonica.
L'unità ritmica deve essere collegata ad un amplificatore o all'ingresso audio del televisore.
Il programma applicativo contiene anche una serie di ritmi che possono essere utilizzati e anche modificati.
Inoltre è possibile creare ritmi originali in tempo reale come nelle più sofisticate batterie elettroniche.
Con le due confezioni che formano il sistema Music 64 potete creare dei brani musicali con tanto di accompagnamento ritmico.
Entrambi i programmi sono distribuiti dalla Sirius Elettronica, Assago-Milanofiori,
tel. 8245321.

UN NUOVO PROGRAMMA PER ALLINEARE LE TESTINE



Chissà quanti Commodoriani hanno impiegato molto del loro tempo nel tentativo di caricare qualche programma appena salvato o, peggio, appena comprato.
Questo inconveniente si è fatto ancora più frequente per quei programmi che usano particolari velocizzatori tipo turbo e che richiedono un perfetto allineamento tra testina e nastro.
Azimuth Controller è un kit studiato proprio per rendere meno empirica e noiosa questa operazione di messa a punto.
La confezione contiene una cassetta con il programma per il controllo dell'azimuth (l'azimuth è l'angolo tra la testina di lettura ed il nastro), un comodo cacciavite, il manuale di istruzione e degli indicatori che vi aiutano durante la regolazione.
L'operazione non richiede più di pochi minuti e consiste nel cercare il punto ottimale usando alcuni riferimenti forniti dal programma.
Inoltre si ha anche la possibilità di udire un suono di controllo tramite il televisore.
Unico inconveniente è se il vostro registratore ha le testina talmente disallineata da non riuscire a caricare il programma di controllo. In questo caso vi conviene farvi prestare un registratore da un amico e dopo aver caricato il programma, procedere alla regolazione nel modo spiegato sul manualetto in italiano.

UN MOUSE PER I VOSTRI DISEGNI

Si chiama Magic Mouse e vi dà la possibilità di disegnare sul vostro Commodore 64 direttamente... dal tavolo.
Realizzata dalla SMC Supplies la confezione di Magic Mouse oltre al Mouse molto robusto e preciso ma forse un po' poco maneggevole, contiene un software grafico applicativo su nastro o su disco.
Un menu principale vi permette di scegliere tra un comodo disegnatore di sprite e immagini e un classico realizzatore di disegni in alta risoluzione che non ha nulla da invidiare con quelli utilizzati dalle varie tavolette grafiche.
Inoltre esiste anche l'opzione per stampare le immagini disegnate.
L'utilizzo è semplicissimo e vi fa dimenticare di avere una tastiera, muovendo il mouse su una superficie liscia vengono riprodotti gli spostamenti sullo schermo facilitandovi così la possibilità di disegnare.
Il Magic Mouse è distribuito in Italia dalla Softy, via Longhi 10, Milano.

Ritorna in edicola

VIDEO BASIC

Il corso più entusiasmante su cassetta del Gruppo Editoriale Jackson per **Commodore 64, VIC 20 e Spectrum**

200.000 copie vendute

del 1° fascicolo della prima edizione

Ogni lezione uno spettacolo

Con la 1ª lezione una cassetta giochi compresa nel prezzo





Il corso è composto da:
20 fascicoli + (Quattordicinali)
20 cassette +
5 splendidi raccoglitori

Oggi è davvero facile imparare il Basic. Con Video Basic il corso su cassetta che ti permette di programmare subito il tuo computer. È facile: tu chiedi, lui risponde, tu impari. Passo dopo passo. Sul tuo schermo appaiono le domande, le risposte, gli esercizi e tu, senza fatica, presto e bene, impari a conoscere e programmare il tuo computer, sia esso un VIC 20, un Commodore 64 o un Sinclair.
Video Basic è in edicola.
Provalo subito.
Ogni lezione è uno spettacolo.

Oggi il Basic si impara così. Video Basic, il corso su cassetta per parlare subito col tuo computer.

Video Basic
per imparare non solo il Basic.

Un'altra grande idea firmata
GRUPPO EDITORIALE JACKSON
Milano-San Francisco-Londra-Madrid



Everyone's a Wally

Wally Week questa volta deve trovare i soldi per sfamare moglie e pargolo e per pagare la sua gang di amici tuttofare.
Il primo videogame con cinque diversi protagonisti a scelta, e un intreccio complicato e diabolico.

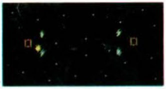
Come promesso il simpatico WALLY è tornato per una delle sue fantastiche avventure in compagnia della sua famiglia e dei suoi amici.
Dopo gli incubi casalinghi e il sudore versato in officina, il nostro simpatico eroe va alla ricerca di un po' di soldi tra i palazzi e le strade della sua città.
I fedeli lettori di Oro Soft ritroveranno in Everyone's a Wally l'intricata storia di Pyjamarama affiancata all'abilità arcade di Automania per il più completo e complesso platforme game mai realizzato. Pensate che oltre a Wally potete scegliere di comandare ciascuno degli altri 5 personaggi.
Questi nuovi protagonisti sono una novità per il mondo dei videogiochi. Non è escluso che, cambiando una consuetudine che ha portato personaggi televisivi o del fumetto sul computer, Wally e soci possano ricevere l'onore di una serie televisiva o di qualche cartone animato-fumetto.
Inoltre il prossimo numero di Jackson Soft Oro conterrà una nuova avventura di Herbert, il pestifero figlio di Wally.

I personaggi

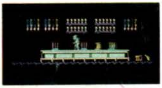
Il tuttofare Wally questa volta si è specializzato come muratore. Il suo compito principale è quello di costruire muri usando il cemento.
Wilma, la sua dolce consorte, anche se non ha la clava, predilige andare per shopping.
Herbert è il piccolo pargoletto di Wally e Wilma. È l'unico personaggio autonomo che non può essere comandato. Camminando a quattro zampe si aggira per le strade della città sfuggendo a qualsiasi vostro controllo e rubandovi energia quando lo toccate.
Due classici ed eccentrici personaggi sono Tom, il meccanico punk e Harry l'elettricista hippie.
Chiude la schiera degli amici Dick l'idraulico.

Il gioco

Wally Week protagonista incontrastato delle nostre avventure si ritrova assieme ai suoi amici davanti alla fontana della piazza principale della cittadina.
Appena la fontana smette di funzionare i 5 protagonisti si recano a svolgere la propria attività, Wally invece rimane immobile ad attendere i vostri comandi.
Ogni personaggio inizia il gioco con due vite, più una quantità di energia e trasportando due oggetti (Wally per esempio inizia con un oliatore vuoto e un fusibile).









Obiettivo principale del gioco è quello di raccogliere le lettere del codice richiesto per aprire la cassaforte della banca e quindi pagare le paghe di tutti i personaggi.
Le lettere sono sparse assieme a numerosi oggetti per tutta la città.
Ognuno dei componenti della gang ha dei lavori particolari da svolgere e l'aumento delle paghe vi procura tè, pranzi e pause che oltre ad aumentare la vostra energia, indicano anche il progresso nell'avventura.
La novità principale del gioco è comunque il fatto di poter comandare uno dei 5 personaggi. Questo vi dà la possibilità di svolgere lavori che altrimenti Wally non riuscirebbe a realizzare ed inoltre vi quadruplica le vite. Come detto ogni personaggio è interattivo e può essere comandato premendo il corrispondente tasto quando si trova sullo schermo. Per esempio se state comandando Wally e vi trovate nello schermo assieme a Wilma potete calarvi nei suoi panni premendo il tasto 2. Nel caso premiate un tasto corrispondente ad un personaggio non presente sullo schermo vi apparirà in alto l'indicazione del luogo in cui si trova in quel momento.
I lavori da compiere sono i più vari, come aggiustare la fontana, costruire un muro, riparare il gas, completare una nave e così via.
Se entrate in alcuni luoghi senza il giusto oggetto potete sprofondare in una tetra sala cinematografica animata da uno spettro che non vi darà scampo.
In altre parti della città potete imbattervi in animali ed oggetti che con il solo tocco vi possono fare perdere energia. Così nel campo da gioco trovate gli uccelli, nello zoo, quando riuscite ad entrarvi, una scimmietta dispettosa che vi lancia banane, nella birreria dei boccali di birra, nell'ufficio postale francobolli volanti e anche strane frecce per il lunghissimo parco posto ai confini della città.

Schermi e oggetti

Come detto, il gioco si svolge tra le strade e i palazzi della città di Wally. Potete trovare luoghi tipici come il parco, la birreria, l'ufficio postale, la libreria, la banca, il parco giochi, la drogheria e molti altri.
Sparsi in ogni schermo ci sono gli oggetti e le lettere per aprire la cassaforte.
Ogni personaggio può raccogliere e trasportare un massimo di due oggetti. Come in Pyjamarama

l'oggetto viene raccolto passandoci semplicemente sopra: automaticamente viene scambiato con quello più in basso.
Gli oggetti sono dei più vari e il loro uso deve essere distribuito tra i vari personaggi.
Potete trovare, solo per elencarvene alcuni, una pipa, una bottiglia vuota, una toppa, una chiave inglese, una maschera del gas, un'aringa rossa, sabbia, cemento, un fusibile, chewing gum.
Anche in Everyone's a Wally esiste una stanza dedicata ad un videogioco.
Mentre in Pyjamarama il videogioco nel videogioco era chiaramente ispirato a Space Invaders in questo caso vi troverete in una riedizione di Asteroids. Per accedere a questa speciale stanza dovete introdurvi in una delle due cabine telefoniche. Subito vi troverete in un mondo particolare ed astrale. Dirigendovi verso l'uscita opposta, vi ritroverete in un'altra parte della città, in corrispondenza con la seconda cabina telefonica.

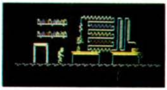
Comandi

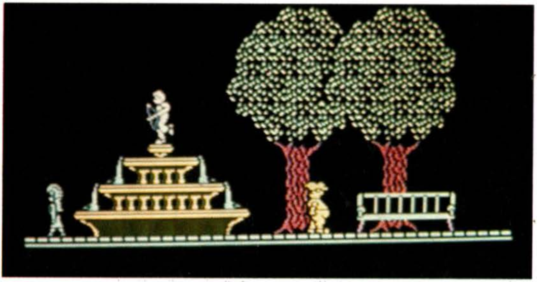
Il menù principale vi permette due scelte:
Tasto 1: tastiera
Tasto 2: joystick.
In questo caso il programma usa automaticamente questi tasti:
O - sinistra
P - destra
E - uscita dallo schermo
BARRA SPAZIO - salto.
I tasti per richiamare i personaggi sono:
1 - Seleziona WALLY
2 - Seleziona WILMA
3 - Seleziona TOM
4 - Seleziona DICK
5 - Seleziona HARRY
Il joystick deve essere introdotto nella porta 2 e questi sono i comandi:
Sinistra - muove sinistra
Destra - muove destra
Avanti - esci schermo
Fuoco - salto.
Per selezionare i personaggi usate sempre la tastiera.
Per iniziare il gioco premete la barra spazio

Consigli

Siamo certi che Pyjamarama vi ha impegnato molto nel riuscire a trovare la chiave della sveglia.
Provate a moltiplicare per 5 le difficoltà di Pyjamarama e vi renderete conto della difficoltà di Everyone's a Wally.
Ogni personaggio infatti ha un suo compito specifico e deve usare un oggetto particolare.
La cosa più semplice è iniziare muovendo subito Wilma.
Il suo compito è riuscire a raccogliere la lettera B. Inoltre Wilma deve riportare i libri uno due e tre







nella biblioteca, scambiandoli con gli oggetti depositati sui tavoli.
Il cibo sparso per i vari schermi è utile per incrementare l'energia. Wally non è molto esigente e mangia e beve di tutto, mentre gli altri personaggi sono molto più schizzinosi.
Non perdete tempo nel parco infestato dalle frecce mobili. Continuando ad avanzare, rischiate di perdervi consumando energia inutile.
Spero che la filosofia di base del gioco sia ben chiara. Proseguire nella spiegazione potrebbe irritare i giocatori amanti del gusto della scoperta.
State comunque tranquilli perché nei prossimi numeri di Oro Soft vi daremo ampi consigli.

Istruzioni per il caricamento

Introducete la cassetta nel registratore con il nastro all'inizio. Quindi premete contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN STOP e il tasto PLAY del registratore.
Se avete dei problemi nel caricamento, controllate l'allineamento della testina del registratore. ■

La biblioteca per ragazzi firmata Jackson.



GRUPPO EDITORIALE JACKSON

GIOCHI CON IL COMPUTER
Cod. 006D Pag. 48 Lire 9.000

CONOSCERE IL PERSONAL
Cod. 008D Pag. 48 Lire 9.000

BATTAGLIE CON IL COMPUTER
Cod. 011D Pag. 48 Lire 9.000

IMPARIAMO A PROGRAMMARE
Cod. 018D Pag. 48 Lire 9.000

I ROBOT
Cod. 003D Pag. 48 Lire 9.000

RIVOLUZIONE INFORMATICA
Cod. 004D Pag. 48 Lire 9.000

ritagliare (o fotocopiare) e spedire in busta chiusa a:
GRUPPO EDITORIALE JACKSON - Divisione Libri - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

VOGLIATE SPEDIRMI

n° copie	codice	Prezzo unitario	Prezzo totale

Totale

☐ Pagherò contrassegno al postino il prezzo indicato più **L. 3.000 per contributo fisso spese di spedizione.**

Condizioni di pagamento con esenzione del contributo spese di spedizione:

☐ Allego assegno della Banca ____________
n° ____________

☐ Allego fotocopia del versamento su c/c n. 11666203 a voi intestato

☐ Allego fotocopia di versamento su vaglia postale a voi intestato

Nome
Cognome
Via
Cap. Città Prov.
Data Firma

Spazio riservato alle Aziende. Si richiede l'emissione di fattura

Partita I.V.A.

ORDINE MINIMO L. 50.000

Guida all'input C64

Nei nostri programmi i caratteri grafici vengono stampati secondo questa tabella:

{HOME} - HOME
{CLR} - PULIZIA SCHERMO
{CUR.SU} - CURSORE IN ALTO
{CUR.GIU} - CURSORE IN BASSO
{CUR.DES} - CURSORE A DESTRA
{CUR.SIN} - CURSORE A SINISTRA
{SPC} - SPAZIO
{RVS ON} - REVERSE ON
{RVS OFF} - REVERSE OFF
{INST} - INSERT
{F1} - TASTO F1
{F2} - TASTO F2
{F3} - TASTO F3
{F4} - TASTO F4
{F5} - TASTO F5
{F6} - TASTO F6
{F7} - TASTO F7
{F8} - TASTO F8
{BLACK} - COL. NERO (CTRL+1)
{WHITE} - COL. BIANCO (CTRL+2)
{RED} - COL. ROSSO (CTRL+3)
{CYAN} - COL. CIANO (CTRL+4)
{PURPLE} - COL. PORPORA (CTRL+5)
{GREEN} - COL. VERDE (CTRL+6)
{BLUE} - COL. BLU (CTRL+7)
{YELLOW} - COL. GIALLO (CTRL+8)
{ORANGE} - COL. ARANCIO (CBM+1)
{BROWN} - COL. MARRONE (CBM+2)
{LT.RED} - COL. ROSSO CHIARO (CBM+3)
{GRAY1} - COL. GRIGIO 1 (CBM+4)
{GRAY2} - COL. GRIGIO (CBM+5)
{LT.GREEN} - COL. VERDE CHIARO (CBM+6)
{LT. BLUE} - COL. BLU CHIARO (CBM+7)
{GRAY3} - COL. GRIGIO 3 (CBM+8)

I caratteri grafici, ottenuti con la pressione dei tasti "Shift" e "CBM", sono codificati in modo da indicare il tasto da premere assieme a "Shift" o "CBM". Es. il cuoricino è codificato con {SH S}. Un numero dentro le parentesi indica le volte che il tasto va premuto.

MONITOR

```
10 DIMR(4),T$(4),IS(151,2),CM$(56)
100 REM***        INIZIALIZZA          ***
110 FORI=1TO56:READCM$(I):NEXT
120 DATAADC,AND,ASL,BCC,BCS,BEQ,BIT,BMI,
    BNE,BPL,BRK,BVC,BVS,CLC,CLD,CLI,CLV,
    CMP
125 DATACPX,CPY,DEC,DEX,DEY,EOR,INC,INX,
    INY,JMP,JSR,LDA,LDX,LDY,LSR,NOP,ORA,
    PHA
130 DATAPHP,PLA,PLP,ROL,ROR,RTI,RTS,SBC,
    SEC,SED,SEI,STA,STX,STY,TAX,TAY,TSX
135 DATATXA,TXS,TYA
148 REM* IS(I,0)         IS(I,1)        IS(
    I,2)   *
149 REM*CODICE OGG./ TIPO INDIRIZ./ISTRU
    ZIONE  *
150 FORI=1TO151 :READIS(I,0),IS(I,1),IS(
    I,2):NEXT
155 DATA00,1,11, 1,7,35, 5,3,35, 6,3,3,
    8,1,37, 9,2,35, 10,0,3, 13,9,35, 14,
    9,3
160 DATA16,6,10, 17,11,35, 21,4,35, 22,4
    ,3, 24,1,14, 25,11,35, 29,10,35, 30,
    10,3
165 DATA32,9,29, 33,7,2, 36,3,7, 37,3,2,
     38,3,40, 40,1,39, 41,2,2, 42,0,40
170 DATA44,9,7, 45,9,2, 46,9,40, 48,6,8,
     49,8,2, 53,4,2, 54,4,40, 56,1,45
172 DATA57,11,2, 61,10,2, 62,10,40, 64,1
    ,42, 65,7,24, 69,3,24, 70,3,33, 72,1
    ,36
174 DATA73,2,24, 74,0,33, 76,9,28, 77,9,
    24, 78,9,33, 80,6,12, 81,8,24, 85,4,
    24
176 DATA86,4,33, 88,1,16, 89,11,24, 93,1
    0,24, 94,10,33, 96,1,43, 97,7,1,101,
    3,1
178 DATA102,3,41, 104,1,38, 105,2,1,106,
    0,41,108,12,28
180 DATA109,9,1, 110,9,41, 112,6,13, 113
    ,8,1, 117,4,1, 118,4,41, 120,1,47
182 DATA121,11,1, 125,10,1, 126,10,41, 1
    29,7,48, 132,3,50, 133,3,48, 134,3,4
    9
184 DATA136,1,23, 138,1,54, 140,9,50, 14
    1,9,48, 142,9,49, 144,6,4,  145,8,48
186 DATA148,4,50, 149,4,48, 150,4,49, 15
    2,1,56, 153,11,48, 154,1,55, 157,10,
    48
188 DATA160,2,32, 161,7,30, 162,2,31, 16
```

Il Monitor è un programma, molto spesso già residente nelle macchine di un certo livello che agevola notevolmente il compito di chi vuole scrivere un programma in linguaggio macchina, permettendogli di leggere e immettere con estrema facilità dati esadecimali nella memoria dell'elaboratore.

Scrivere un tale programma in linguaggio macchina, avrebbe escluso un folto pubblico di utilizza-

Monitor

tori e, inoltre, non è tanto semplice come può, a prima vista, apparire. Accontentiamoci dunque di un BASIC, lento, ma in compenso facile da capire.
Ad onor del vero questo programma assolve a qualcosa di più delle semplici funzioni di monitor. Osservando la figura 1 vi potrete rendere conto delle possibilità del programma.

```
    4,3,32, 165,3,30, 166,3,31, 168,1,52
190 DATA169,2,30, 170,1,51, 172,9,32, 17
    3,9,30, 174,9,31, 176,6,5,  177,8,30
192 DATA180,4,32, 181,4,30, 182,4,31, 18
    4,1,17, 185,11,30, 186,1,53, 188,10,
    32
194 DATA189,10,30, 190,10,31, 192,2,20,
    193,7,18, 196,3,20, 197,3,18, 198,3
    ,21
196 DATA200,1,27, 201,2,18, 202,1,22, 20
    4,9,20, 205,9,18, 206,9,21, 208,6,9
198 DATA209,8,18, 213,4,18, 214,4,21, 21
    6,1,15, 217,11,18, 221,10,18, 222,10
    ,21
200 DATA224,2,19, 225,7,44, 228,3,19, 22
    9,3,44, 230,3,25, 232,1,26, 233,2,44
202 DATA234,1,34, 236,9,19, 237,9,44, 23
    8,9,25, 240,6,6, 241,8,44, 245,4,44
204 DATA246,4,25, 248,1,46, 249,11,44, 2
    53,10,44, 254,10,25
1000 REM"{29 SH C}"
1001 REM                MENU'
1002 REM"{29 SH C}"
1010 PRINT"{CLR}"
1020 PRINT"{CUR.SU}{RVS ON}{16 SPC}MONIT
     OR{17 SPC}":PRINT:PRINT
1030 PRINT"{2 SPC}[1]{2 SPC}VISUALIZZA M
     EMORIA":PRINT
1035 PRINT"{2 SPC}[2]{2 SPC}VISUALIZZA M
     EMORIA D.D":PRINT
1040 PRINT"{2 SPC}[3]{2 SPC}IMMETTE DATI
      HEX IN RAM":PRINT
1042 PRINT"{2 SPC}[4]{2 SPC}IMMETTE DATI
      DEC IN RAM":PRINT
1045 PRINT"{2 SPC}[5]{2 SPC}REGISTRA BLO
     CCO DI RAM":PRINT
1050 PRINT"{2 SPC}[6]{2 SPC}LEGGI DA TAP
     E BLOCCO RAM":PRINT
1055 PRINT"{2 SPC}[7]{2 SPC}DISASSEMBLAG
     GIO":PRINT
1060 PRINT"{2 SPC}[8]{2 SPC}ASSEMBLAGGIO
     ":PRINT
1070 PRINT"{2 SPC}[9]{2 SPC}DISASSEMBLAG
     GIO+STAMPA":PRINT
1110 INPUT"{RVS ON} SCEGLI";S
1120 IF S=9 THENPR=1:GOSUB10500:PR=0:CLO
     SE1
1150 ON S GOSUB1500,1550,5500,5600,5800,
     6500,10500,15000
1160 GOTO1000
1500 REM***   VISUALIZZA  CON SPAZIO ***
1510 F2=1:F1=10:GOTO5000
1550 REM*** VISUALIZZA DOPPIA DENSITA***
1555 F2=0:F1=20:GOTO5000
4990 REM***   ATTESA      ****
4995 GETX$:IFX$=""THEN4995
```

```
4997 RETURN
5000 REM"{29 SH C}"
5001 REM* SBR VISUALIZZAZIONE MEMORIA*
5002 REM"{29 SH C}"
5010 PRINT"{CLR}"
5020 PRINT"{CUR.SU}{RVS ON}INDIRIZZO INI
     ZIALE *{20 SPC}"
5030 INPUTE$:GOSUB10200:N=D:IFF1=10AND(N
     >=65427)THENPRINT"{CUR.SU}{8 SPC}{C
     UR.SU}":GOTO5030
5035 IF F1=20AND(N>=65327)THEN PRINT"{CU
     R.SU}{6 SPC}{CUR.SU}": GOTO5030
5040 FORT=0TOF1:F=4:D=N:GOSUB10000
5060 PRINT"{RVS ON}"E$"-{RVS OFF}";:FORL
     =NTON+9:F=2
5080 D=PEEK(L):GOSUB10000
5090 PRINT" "E$;:NEXT
5100 N=L:PRINT:IF F2=1 THEN PRINT
5110 NEXT
5150 GOSUB4990:RETURN
5500 REM"{29 SH C}"
5501 REM   INSERIMENTO DATI EX.       *
5503 REM"{29 SH C}"
5520 PRINT"{CLR}"
5530 PRINT"{CUR.SU}{RVS ON}INDIRIZZO INI
     ZIALE SCRITTURA DATI EX*{3 SPC}{RVS
      OFF}"
5540 INPUT E$:GOSUB10200:N=D
5550 IF N>65535 THENRETURN
5555 F=4:D=N:GOSUB10000
5560 PRINT"{RVS ON}"E$"{RVS OFF} ";:INPU
     T E$:IFE$="←"THEN RETURN
5570 E0=ASC(LEFT$(E$,1)):E1=ASC(RIGHT$(E
     $,1))
5580 IFE0<48ORE1<48ORE0>70ORE1>70THENPRI
     NT"ERROR":GOTO5550
5585 IF(E0>57AND E0<65)OR(E1>57AND E1<65
     )THENPRINT"ERROR":GOTO5550
5590 GOSUB10200:POKEN,D:N=N+1:GOTO5550
5600 REM"{29 SH C}"
5601 REM*  INSERIMENTO DATI DECIMALI *
5603 REM"{29 SH C}"
5620 PRINT"{CLR}"
5630 PRINT"{CUR.SU}{RVS ON}INDIRIZZO INI
     ZIALE SCRITTURA DATI DEC*{2 SPC}{RV
     S OFF}"
5640 INPUT N
5650 IF N>65535 THENRETURN
5660 PRINT"{RVS ON}"N"{RVS OFF} ";:INPUT
      D:IFD<0 THEN RETURN
5685 IFD>255 THENPRINT"ERROR":GOTO5650
5690 POKEN,D:N=N+1:GOTO5650
5800 REM"{29 SH C}"
5801 REM*     REGISTRA  RAM          *
5803 REM"{29 SH C}"
5820 PRINT"{CLR}"
```

Ci soffermeremo su queste in seguito più dettagliatamente.
Il programma è scritto nel BASIC V2 del C 64, ma non utilizza locazioni di memoria particolari di questo, per cui sarà facilmente utilizzabile anche da altri computer della Commodore.
Inoltre abbiamo cercato di limitare al minimo le istruzioni tipiche del Commodore (come il con-

Monitor

trollo del cursore) quindi con poche modifiche sarà adattabile anche ad altre macchine, purché ovviamente utilizzino come microprocessore il 6502 o 6510.

Utilizzazione

Dato il RUN al programma otterremo il menu di figura 1 che ci esplicita le capacità del programma. Analizziamole singolarmente.

1) Visualizza memoria.

2) Visualizza memoria D.D.

Con queste due scelte potremo ottenere il DUMP di una porzione di memoria sia essa RAM che ROM.

Vi sarà richiesto un indi-

```
5830 PRINT"{CUR.SU}{RVS ON}{7 SPC}REGIST
     RAZIONE{20 SPC}{RVS OFF}"
5840 INPUT"NOME DEL FILE{8 SPC}";NF$
5850 INPUT"INDIRIZZO DI PARTENZA";IP
5860 INPUT"INDIRIZZO FINALE{5 SPC}";FI
5870 OPEN1,1,1,NF$                    :REM
     -WRITE ON TAPE
5880 PRINT#1,IP                       :REM
      SCRIVE L'INDIRIZZO
5885 PRINT#1,FI                       :REM
      INIZIALE E FINALE
5887 CLOSE1
5890 OPEN2,1,1,NF$
5900 FORI=IPTOFI:V=PEEK(I):PRINT#2,V:NEX
     T
5915 CLOSE2
6000 RETURN
6500 REM"{29 SH C}"
6501 REM* LEGGI DA TAPE BLOCCO DI RAM*
6503 REM"{29 SH C}"
6510 PRINT"{CLR}{RVS ON}{14 SPC}LETTURA{
     19 SPC}"
6520 INPUT"NOME DEL FILE{9 SPC}";NF$
6540 OPEN1,1,0,NF$                    :REM
     -READ TO TAPE
6550 INPUT# 1,IP                      :REM
      LEGGE L'INDIRIZZO
6555 INPUT#1,FI:CLOSE1                :REM
      INIZIALE E FINALE
6560 OPEN2,1,0,NF$
6570 FORI=IPTOFI:INPUT#2,V:POKEI,V:NEXT
6590 CLOSE2
6900 RETURN
10000 REM"{28 SH C}"
10001 REM*  DECIMALE-ESADECIMALE       *
10002 REM"{28 SH C}"
10020 FORI=1TOF:R(I)=D-(INT(D/16)*16):D=
     INT(D/16)
10025 IFR(I)<=9THENT$(I)=CHR$(R(I)+48)
10030 IFR(I)>9THENT$(I)=CHR$(R(I)+55)
10050 NEXT
10060 E$="":FORI=FTO1STEP-1:E$=E$+T$(I):
     NEXT
10100 RETURN
10200 REM"{28 SH C}"
10202 REM*  EASADECIMALE-DECIMALE      *
10204 REM"{28 SH C}"
10205 D=0:FORI=1 TO  LEN(E$):E1$=MID$(E$
     ,I,1):GOSUB10300:D=D+RS*16↑(LEN(
     E$)-I)
10207 NEXT
10208 RETURN
10300 REM*** TRADUZIONE IN NUMERI    ****
10310 IFASC(E1$)<58THENRS=ASC(E1$)-48:RE
     TURN
10320 RS=ASC(E1$)-55:RETURN
```

Monitor

```
10500 REM"{29 SH C}"
10502 REM      DISASSEMBLER           *
10503 REM"{29 SH C}"
10510 PRINT"{CLR}{RVS ON}{11 SPC}DISASSE
    MBLY{18 SPC}"
10520 INPUT"INDIRIZZO DI PARTENZA";E$:GO
    SUB10200:IP=D
10540 INPUT"INDIRIZZO FINALE{5 SPC}";E$:
    GOSUB10200:FI=D
10550 IF PR=1 THENOPEN1,4:CMD1        :REM
    CONTROLLO SE DEVE STAMPARE
10570 NI=0: FOR T=IP TO FI
10580 CO=PEEK(T)
10590 REM---------------------------------
10591 REM RICERCA DEL CODICE ISTRUZIONE
10600 FOR Z=1 TO 151   :REM
10610 IF IS(Z,0)=CO THEN 10800
10630 NEXT
10640 PRINT"ERRORE NEGLI INDIRIZZI{CUR.G
    IU}":GOTO10520
10800 REM---------------------------------
10805 IF IS(Z,1)=0 THEN 11060
10810 ON IS(Z,1) GOTO11000,11100,11200,1
    1300,11400,11500,11600,11700,11800
10820 IF IS(Z,1)=10 THEN11900
10825 IF IS(Z,1)=11 THEN12000
10830 IF IS(Z,1)=12 THEN12100
10900 REM---------------------------------
10910 IFNI>20 AND PR=0 THENGOSUB14000
10947 NEXT T
10950 PRINT"FINE":  GOSUB14000:RETURN
11000 F=4:D=T:GOSUB10000:PRINT" "E$;:
                         REM*   IMPL
    ICITO
11030 F=2:D=IS(Z,0):GOSUB10000:PRINT"-{2
    SPC}"E$;
11040 PRINTSPC(10)CM$(IS(Z,2)):NI=NI+1
11050 GOTO10900
11060 F=4:D=T:GOSUB10000:PRINT" "E$;:
                         REM*   ACCUM
    ULATOR
11070 F=2:D=IS(Z,0):GOSUB10000:PRINT"-{2
    SPC}"E$;
11080 PRINTSPC(10)CM$(IS(Z,2))"{3 SPC}A"
    :NI=NI+1
11085 GOTO10900
11100 A1$="#$":A2$="":GOTO14100:
                         REM*   IMMED
    IATE
11200 A1$="$":A2$="":GOTO14100:
                         REM*   PAGE
    ZERO
11300 A1$="$":A2$=",X":GOTO14100:
                         REM*   ZERO
    PAGE,X
11400 A1$="$":A2$=",Y":GOTO14100:
                         REM*   ZERO
```

rizzo iniziale in notazione esadecimale e poi saranno visualizzate 11 o 21 linee contenenti 10 byte ognuna, a secondo se avrete scelto la prima o la seconda opzione (D.D. sta ad indicare doppia densità).

Per ritornare al menu principale basterà premere un qualsiasi tasto.

3) Immette dati HEX in RAM.

4) Immette dati DEC in RAM.

Tramite queste due routine si ottiene l'azione inversa e cioè "scrivere in memoria".

Sarà richiesto un indirizzo iniziale, quindi potrete inserire i dati, che saranno esadecimali o decimali.

Finita la sessione di im-

put, per ritornare al menu principale si digiterà ←o un numero negativo a secondo se abbiamo scelto la 3) o 4).
5) Registra blocco di RAM.
6) Leggi da Tape blocco di RAM.
In questo modo dopo aver caricato faticosamente un lungo programma in linguaggio macchina si potrà salvarlo su nastro, indicando l'indirizzo iniziale e finale del blocco di memoria da registrare e il nome del file. In seguito quando si vorrà ricaricarlo in memoria basterà indicare solo quest'ultimo.
7) Disassemblaggio.
8) Assemblaggio.
Siamo arrivati alla parte più importante del programma. Infatti tramite queste scelte si potranno

```
          PAGE,Y
11500 A1$="$":A2$="":GOTO14300:
                                 REM*  RELAT
          IVE
11600 A1$="($":A2$=",X)":GOTO14100:
                                 REM* (INDIR
          ECT,X)
11700 A1$="($":A2$="),Y":GOTO14100:
                                 REM* (INDIR
          ECT),Y
11800 A1$="$":A2$="":GOTO14200:
                                 REM*  ABSOL
          UTE
11900 A1$="$":A2$=",X":GOTO14200:
                                 REM*  ABSOL
          UE,X
12000 A1$="$":A2$=",Y":GOTO14200:
                                 REM*  ABSOL
          UTE,Y
12100 A1$="($":A2$=")":GOTO14200:
                                 REM*  INDIR
          ECT
14000 REM"{28 SH C}"
14001 REM     ROUTINE ATTESA          *
14003 REM"{28 SH C}"
14020 GETA$:IFA$=""THEN14020
14030 RETURN
14050 REM"{28 SH C}"
14051 REM     ROUTINE DI INPUT        *
14053 REM"{28 SH C}"
14055 X$=""
14057 GETA$:IFA$=""THENGOSUB14098:GOTO14
          057
14059 IFA$="{CUR.DES}"ORA$="{CUR.SIN}"OR
          A$="{CUR.GIU}"ORA$="{CUR.SU}"ORA$=
          "{INST}"ORA$="{HOME}"ORA$="{CLR}"T
          HEN14057
14060 X1=ASC(A$):IFX1=141THENX$="":RETUR
          N
14061 IFX1=20 ANDLEN(X$)=0THEN14057
14062 IFX1=20 THENPRINT"{CUR.SIN}{RVS ON
          }{2 SPC}{2 CUR.SIN}";:X$=LEFT$(X$,
          LEN(X$)-1):GOTO14057
14063 IFX1=13THENRETURN
14064 REM"{5 SPC}.{2 SPC}G W Z{2 SPC}:;<
          >=?@"
14065 IF X1=71 ORX1=87 ORX1=90 OR (X1>57
          ANDX1<65)THEN14057
14070 IFLEN(X$)<12THENX$=X$+A$:PRINTA$;
14097 GOTO14057
14098 PRINT"{RVS ON} {CUR.SIN}";:FORZ=1T
          O95:NEXT:PRINT"{RVS OFF} {CUR.SIN}
          ";:FORZ=1TO80:NEXT:RETURN
14100 REM"{27 SH C}"
14103 REM INDIRIZZAMENTI    2 BYTE
14110 F=4:D=T:GOSUB10000:PRINT"  "E$;
14130 F=2:D=IS(Z,0):GOSUB10000:PRINT"-{2
```

```
      SPC}"E$;
14150 T=T+1:D=PEEK(T):GOSUB10000:PRINT"
      "E$;
14160 PRINTSPC(7)CM$(IS(Z,2))"{2 SPC}"A1
      $;E$;A2$:NI=NI+1
14170 GOTO10900
14200 REM"{27 SH C}"
14203 REM INDIRIZZAMENTI    3 BYTE
14210 F=4:D=T:GOSUB10000:PRINT" "E$;
14230 F=2:D=IS(Z,0):GOSUB10000:PRINT"-{2
      SPC}"E$;
14250 T=T+1:D=PEEK(T):GOSUB10000:PRINT"
      "E$;:A4$=E$
14260 T=T+1:D=PEEK(T):GOSUB10000:PRINT"
      "E$;:A3$=E$
14270 PRINTSPC(4)CM$(IS(Z,2))"{2 SPC}"A1
      $;A3$;A4$;A2$:NI=NI+1
14280 GOTO10900
14300 REM"{28 SH C}"
14302 REM INDIRIZZAMENTO  RELATIVO
14310 F=4:D=T:GOSUB10000:PRINT" "E$;
14320 F=2:D=IS(Z,0):GOSUB10000:PRINT"-{2
      SPC}"E$;
14340 T=T+1:D=PEEK(T):GOSUB10000:PRINT"
      "E$;
14350 PRINTSPC(7)CM$(IS(Z,2))"{2 SPC}"A1
      $;
14360 IFPEEK(T)<128 THEN D=T+1+PEEK(T):F
      =4:GOSUB10000:PRINTE$:GOTO10900
14380 D=T+(PEEK(T)¬255):F=4:GOSUB10000:P
      RINTE$:GOTO10900
15000 REM"{SH O}{26 CBM Y}{SH P}"
15003 REM"{CBM G}{3 SPC}ASSEMBLER{14 SPC
      }{CBM N}"
15005 REM"{SH L}{26 CBM P}{SH @}"
15020 PRINT"{CLR}{CUR.SU}{RVS ON}{16 SPC
      }ASSEMBLER{15 SPC}"
15030 INPUT"INDIRIZZO DI PARTENZA";E$:GO
      SUB10200:IP=D
15040 F=4:D=IP:GOSUB10000:PRINTE$"¬ ";
15050 GOSUB14050:PRINT:IFX$="←"THENRET
      URN
15055 REM RICOSCI GLI INDIRIZZAMENTI
15070 LU=LEN(X$):P1$=MID$(X$,5,1):P2$=MI
      D$(X$,8,2):P3$=MID$(X$,LU-1,2)
15075 P$=LEFT$(X$,2):P4$=MID$(X$,11,1):M
      N$=LEFT$(X$,3):E$=MID$(X$,6,4)
15100 IFP1$="A"ANDP3$=""THENID=0:GOTO155
      00:                    REM* ACCUMU
      LATORE
15120 IFP1$=""ANDP2$=""THENID=1:GOTO1550
      0:                     REM*  IMPLI
      CITO
15140 IFP1$="#" THENID=2:E$=MID$(X$,7,2)
      :GOTO15500:            REM*  IMMED
      IATO
```

Iggere e scrivere programmi in linguaggio macchina tramite i codici mnemonici.
Il disassemblatore, infatti, traduce i codici del programma nei relativi mnemonici. Pertanto se in memoria abbiamo:

E6 7A

esso sarà tradotto in:

inc $7A

l'assemblatore invece compie il compito inverso.
Ad esempio se scriviamo

LDA $269C

esso porrà in memoria

AD 9C 26

È evidente che queste due utility faranno sì che scrivere un programma in linguaggio macchina diventi molto semplice e veloce.
I codici mnemonici per ogni istruzione e indiriz-

Monitor

zamento sono quelli standard del 6502.
Inoltre con 9) si potrà ottenere la stampa del disassemblato di un programma in linguaggio macchina.

Conclusione

Con questo Monitor spero di aver reso felici tutti gli amanti del linguaggio macchina e di aver trovato qualche nuovo adepto a questo linguaggio che da molti è visto, erroneamente, come un mostro sacro, avvicinabile solo dai grandi esperti.

```
15160 IFLEFT$(P$,1)="B"ANDP$<>"BI"ANDP1$
      ="$"ANDP4$=""THENID=6:GOTO15500:RE
      M RELA
15170 IF P1$="$"ANDP2$=""THENID=3:E$=MID
      $(X$,6,2):GOTO15500 :  REM*  PAGE
      ZERO
15180 IFP1$="$"ANDP2$=",X"THENID=4:E$=MI
      D$(X$,6,2):GOTO15500:  REM*  ZERO
      PAGE,X
15200 IFP1$="$"ANDP2$=",Y"THENID=5:E$=MI
      D$(X$,6,2):GOTO15500:  REM*  ZERO
      PAGE,Y
15220 IFP1$="("ANDP3$="X)"THENID=7:E$=MI
      D$(X$,7,2):GOTO15500:  REM* (INDIR
      ECT,X)
15240 IFP1$="("ANDP3$=",Y"THENID=8:E$=MI
      D$(X$,7,2):GOTO15500:  REM* (INDIR
      ECT),Y
15280 IFP1$="$"ANDP4$=""THENID=9:E$=MID$
      (X$,6,4):GOTO15500 :   REM*  ABSOL
      UTE
15300 IFP1$="$"ANDP3$=",X"THENID=10:E$=M
      ID$(X$,6,4):GOTO15500: REM*  ABSOL
      UTE,X
15320 IFP1$="$"ANDP3$=",Y"THENID=11:E$=M
      ID$(X$,6,4):GOTO15500:REM*  ABSOLU
      TE,Y
15340 IFP1$="("ANDP4$=")"THENID=12:E$=MI
      D$(X$,7,4):GOTO15500: REM*  INDIRE
      CT
15345 PRINT"{CUR.SU}":PRINT"ERRORE":GOTO
      15040
15500 REM**  RICERCA DELL'ISTRUZIONE  **
15510 FOR J=1 TO 56
15520 IFMN$=CM$(J) THEN 15550
15540 NEXT:PRINT"{CUR.SU}":PRINT"ERRORE
      ISTRUZIONE INESISTENTE":GOTO15040
15550 REM** RICERCA DEL CODICE OGGETTO**
15570 FOR L=1 TO 151
15590 IFIS(L,2)=J AND IS(L,1)=ID THEN CO
      =IS(L,0):GOTO15630
15600 NEXT:PRINT"{CUR.SU}":PRINT"ERRORE
      INDIRIZZO":GOTO15040
15630 IF ID<=1 THEN POKEIP,CO:IP=IP+1:GO
      TO15040
15640 IF ID=6 THENGOSUB15700:GOTO15040
15650 IF ID<=8THENGOSUB15800:GOTO15040
15680 IF ID>8 THENGOSUB15900:GOTO15040
15700 REM** SOUB.INDIRIZZO RELATIVO  **
15710 GOSUB10200:IFD>IPTHENPOKEIP,CO:IP=
      IP+1:POKEIP,D¬IP¬1:IP=IP+1:RETURN
15730 POKEIP,CO:IP=IP+1:POKEIP,255-(IP-D
      ):IP=IP+1:RETURN
15800 REM** SOUB.ISTRUZIONE DA 2 BYTE**
15820 POKEIP,CO:GOSUB10200:IP=IP+1:POKEI
      P,D:IP=IP+1:RETURN
```

```
15900 REM** SOUB.ISTRUZIONI DA 3 BYTE**
15920 PA$=LEFT$(E$,2):PB$=RIGHT$(E$,2):P
      OKEIP,CO:E$=PB$:GOSUB10200:IP=IP+1
15940 POKEIP,D:IP=IP+1:E$=PA$:GOSUB10200
      :POKEIP,D:IP=IP+1:RETURN
60000 REM SCREEN COPY
60010 SI$=CHR$(15):BS$=CHR$(8):PO$=CHR$(
      16)
60020 RV$=CHR$(18):RO$=CHR$(146):QT$=CHR
      $(34)
60030 MF$=CHR$(145):VR=PEEK(648)*256
60040 OPEN4,4:PRINT#4
60050 FORCL=0TO24:QF=0:AS$=MF$:FORRO=0TO
      39
60060 SC=PEEK(1024+RO+40*CL)
60070 IFSC=34THENQF=1-QF
60080 IFSC<>162THEN60110
60090 QF=1-QF:IFQF=1THENAS$=AS$+RV$+QT$:
      GOTO60170
60100 AS$=AS$+QT$+RO$:GOTO60170:GOTO6013
      0
60110 IFQF=1AND(SC>=128)THENSC=SC-128:GO
      TO60130
60120 IFSC>=128THENSC=SC-128:RF=1:AS$=AS
      $+RV$
60130 IFSC<32ORSC>95THENAS=SC+64:GOTO601
      60
60140 IFSC>31ANDSC<64THENAS=SC:GOTO60160
60150 IFSC>63ANDSC<96THENAS=SC+32:GOTO60
      160
60160 AS$=AS$+CHR$(AS)
60170 IFRF=1THENAS$=AS$+RO$:RF=0
60180 NEXT RO
60190 IFQF=0 THENPRINT#4,SI$PO$"20"AS$:G
      OTO60210
60200 PRINT#4,SI$+PO$+"20"+AS$+QT$
60210 NEXT CL:PRINT#4,SI$:CLOSE4:RETURN
```

Consiglio, infine, ai neofiti di provare i loro primi programmi nella porzione di memoria che va da 49152 ($C000) a 53247 ($CFFF) la quale non viene utilizzata né dal BASIC e neppure dal sistema operativo, quindi non si corre il rischio di cancellare il programma BASIC o di bloccare l'elaboratore.

Tratto da Bit n. 51



QUALCOSA DI SUPER, DI INEDITO,
DI IRRESISTIBILE

SCALDA IL JOYSTICK E GASATI CON

Compilation JACKSON SOFT

SONO IN EDICOLA



GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Milano • Londra • Madrid • San Francisco

IL VERO GIOCO COMINCIA ADESSO

PRENOTA SUBITO ALLA TUA EDICOLA



SFIDA AL CAMPIONE

Il gioco è bello se c'è una sfida!
I mega games JACKSON SOFT SERIE ORO, ancora sconosciuti al pubblico italiano, sono tuttora un rebus irrisolvibile. **Comincia tu!** Inviaci il punteggio massimo raggiunto e (se vuoi) una tua fotografia.

Se la tua performance con HERBERT'S D.P. sarà stata davvero super, allora entrerai nella classifica di JACKSON SOFT SERIE ORO, pubblicata ogni quattordici giorni nella tua Rivista.

Questa è una mega sfida, per mega campioni e riserva mega sorprese. Aspettiamo!

Per partecipare alla "sfida al campione" completa, ritaglia e invia questo tagliando in busta chiusa a:
Gruppo Editoriale Jackson - Redazione di Jackson Soft
Via Rossellini, 12 - 20124 Milano
Dichiaro che con il gioco HERBERT'S D.P. ho raggiunto il seguente punteggio .... ***(allegare Polaroid della videata)***

Nome ____________________

Cognome ____________________

Via ____________________

CAP ________ Città ____________________ Prov. ________

Unisci, se vuoi, una tua foto formato tessera.